

Ein paar Schafkopftipps, die (meistens) richtig sind:

1 a) Als Spieler – und Partner des Spielers – wird anfangs möglichst lange Trumpf gespielt

Dabei spielt man anfangs – oft abwechselnd – besonders hohe Trümpfe, um dem Partner die Gelegenheit zu geben, seine Trumpf-Schmiere (Karten mit hoher Augenzahl: Herzsau, Herzzehn) sicher in die eigenen Stiche zu bringen – und ihm zu zeigen, wie gut man ist.

Erklärung: Man geht davon aus, dass der Spieler besonders viele und / oder hohe Trümpfe hat. Durch das „Trumpf – Spielen“ zieht man den Gegenspielern möglichst viele Trümpfe, um u.A. die wertvolle Rufsau (das Ass mit dem gespielt ist) zu schützen, da diese nur mit Trumpf gestochen werden kann.

b) Eine **Ausnahme** vom Trumpf spielen als Mitspieler kann das sog. „**Davonlaufen**“ sein: Hat der Mitspieler neben der Rufsau noch mindestens 3 andere Karten der gleichen Farbe, so darf er - wenn er raus kommt – eine der 3 Karten anstatt der Rufsau ausspielen.

Erklärung: Dadurch schützt man die Augen der Rufsau – und verwirrt zumindest kurzzeitig die Gegenspieler.

2 Im Gegensatz dazu spielt man **als Gegner des Spielers fast nie Trumpf**, sondern „**sucht**“ die Rufsau, indem man die entsprechende Farbe anspielt. Falls man keine Farbe der Rufsau hat, spielt man eine andere Farbe, in der Hoffnung, dem eigenen Mitspieler einen Stich zu verschaffen*. Dieser kann dann die Rufsau suchen.

Erklärung: Ein Gegenspieler mit nur einem oder wenigen Trümpfen hat dadurch die Möglichkeit einen „fetten Stich“ (also mit hoher Augenzahl) zu machen. Durch diese Spielweise lassen sich bei einem guten *Lauf* der Farben viele Spiele vorzeitig gewinnen, auch wenn man keine hohen Trümpfe hat. Außerdem wird durch das *Suchen* geklärt, wer tatsächlich zusammen spielt.

*Beim Anspielen von Farbe gilt grundsätzlich:

a) kurzer Weg, lange Farbe > damit ist gemeint, dass man eine möglichst *lange* Farbe anspielt, wenn der vermutete Mitspieler hinten sitzt.

Im Idealfall sticht der Mitspieler die Farbe und sucht dann die Rufsau.

b) langer Weg > kurze Farbe: sitzt mein Mitspieler irgendwo dazwischen, versucht man eine kurze Farbe anzuspielen, um diesen mit einem Ass evtl. an den Stich zu bekommen oder um selbst viele Augen zu machen.

3 Beim **Solo & Wenz** spielt man als **Spieler fast immer Trumpf**, als **Gegenspieler** praktisch **nie**.

Der Anspieler kann beim Farbsolo die **Tipps 2a) + 2b)** anwenden.

Beim **Wenz** spielt man als Gegner **meist eine Sau**.

Viel Spaß!